

# OS JOGOS NO COMPUTADOR

147

## VOLFIELD

Este domingo regressamos às edições em português da etiqueta Naja. O título escolhido é "Volfield", uma conversão das arcadas datada de 1991. A própria arcada já é um "remake" de um antigo clássico, "Quix". É o género de jogo que todos julgam esquecido, mas, quanto menos se espera..., volta ao "ataque", habitualmente com um novo visual.

O "Pacman", "Arkanoid", "Space Invaders" e mais recentemente "Tetris", são perfeitos exemplos de jogos "camaleão".

O novo "look" de "Volfield" inclui uma história propícia à aventura, nada original, mas bem ao estilo de muitos jogos de acção.

... Após uma longa viagem, a nave Monotross regressa ao planeta natal Volfield, não para encontrar paz e harmonia junto dos seus, mas para ver o seu planeta praticamente em ruínas, devido a uma ocupação de "aliens".

Assim que recebe o sinal de S.O.S. transmitido pelos sobreviventes, aterra para resgatar os habitantes e recuperar o planeta.

A mecânica do jogo é muito simples, até demais. O jogador controla a nave/cursor que se desloca unicamente pelas linhas desenhadas no ecrã. As (quatro) linhas iniciais são os limites da área de jogo, mas a qualquer momento o jogador pode iniciar



Um desenho quase completo

uma nova linha, tendo sempre o cuidado de a fechar, isto é, enquanto uma linha não está ligada a outra há o perigo de ser interceptada pelos "aliens" e, consequentemente, de a nave ser eliminada.

À medida que o jogo avança e a quantidade de linhas aumenta, forma-se um desenho. A percentagem mínima para avançar de quadro (nível) é de 80%, com a agravante do tempo limite.

As criaturas hostis tomam as mais diversas formas. Por cenário há dois géneros distintos: as pequenas são as mais abundantes e susceptíveis de causar mais danos devido à sua mobilidade e rapidez. A criatura gigante é única mas dotada de armas perigosas capazes de surpreender os mais atentos.

O jogador tem acesso igualmente a diversas armas (laser), poderes suplementares: veloci-

dade, congelar os inimigos por um curto espaço de tempo, vidas, bónus na pontuação... enfim, os recursos habituais num jogo de acção.

"Volfield" é isto mesmo, um jogo de acção, simples e desprezível para os adeptos do estilo e em especial para os iniciados dos videojogos é um bom começo.

À parte isto, resta salientar que é o clássico "Quix" após um cirurgia da Taito.

### Nome: "Volfield"

Género: Acção/Perícia

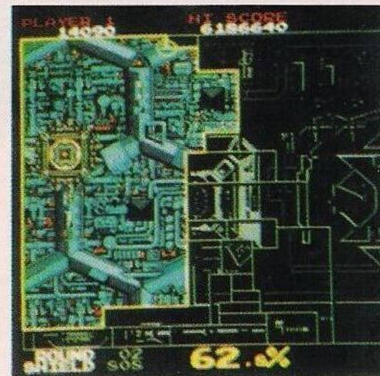
Gráficos: 67% - Animação: 65%

Som: 55% - Originalidade: 58%

Jogabilidade: 85% - Total: 71%

Versão: Amiga

P.V.P.: 3995\$00



"Volfield", simples...

O prezado leitor Nélcio remeteu uma carta "recheada" de dúvidas sobre uma das vertentes dos videojogos, as consolas.

Aqui vão algumas respostas, mas sugerimos uma confirmação posterior junto do revendedor e através dos folhetos informativos distribuídos pelo representante.

O termo "videojogos" designa todos os jogos visionados por um ecrã, habitualmente uma vulgar televisão ou um monitor.

O aparelho conhecido por vídeo, que permite a leitura/gravação de imagens, não é de forma alguma necessário à utilização das consolas e não há prova que estas máquinas danifi-

quem os televisores ou vídeos.

O preço da Master System II oscila os 25 000\$00 e os jogos entre os 6 e 10 mil escudos.

Trata-se de produtos fiáveis e as possibilidades de encontrar um cartucho (jogo) danificado é bastante reduzido.

Qualquer problema no entanto deve ser esclarecido no local de compra.

Os pontos de venda mais co-

muns são as lojas de brinquedos e clubes de vídeo.

Dito isto, passamos para os leitores que pretendem trocar "software" por correspondência.

**Hugo Sérgio Monteiro, Largo da Matriz, 12 A, 7095 Alcáçovas, Márcio César Novalho, Quinta do Mato, Santa Maria, 235 Torres Novas.**

Ambos são possuidores do Schneider Euro PC II com

"drive" de 3 1/2" e placa gráfica CGA.

**Jorge Miguel Santos, Rua Ferreira de Castro, lote 5A, 2.º dtº, 2640 Mafra.** Este último leitor é usuário de um Spectrum 48K.

Este leitor pretende adquirir jogos por correspondência para um compatível PC. As já citadas Metromédia e Portidata, trata-se de importadores e distribuidores, não vendem directamente ao consumidor.

Aconselhamos o prezado leitor a procurar melhor na área de residência. Sendo Viana do Castelo capital de distrito, deve estar fornecida com as últimas novidades.

## SECÇÃO do LEITOR



147

**Spectrum**

**"Ruff & Reddy"** — Escrever DYLAN no ecrã inicial para obter vidas infinitas.

**"Yogi's Great Escape"** — Definir as teclas como I, C, E e Space (pela primeira vez),

**"Dragon Ninja"** — Poke 38918,0.

**"Stormlord"** — Poke 41178,144

**"Operation Thunderbolt"** — Escrever EFI na tabela da pontuação, no decorrer do jogo basta premir KEV para avançar um nível.

**Commodore Amiga:**

**"Bomber Man"** — Códigos de acesso aos níveis mais avançados: UAVKVORE, MUECLOVN, UAOVBWPE, MUECVWAR, UAHKBNZN, UKNZJJUK, UACCFVGRN, MUYEPMUH.

**"Z-Out"** — Premir G, J seguido de um número até 6 para avançar a acção até ao nível escolhido.

**"Hudson Hawk"** — Escrever SCIENCEFICTION na apresentação do jogo para ficar com vidas ilimitadas. Ao premir a função "Del", durante o jogo, avançamos um nível.

**"Moktar"** — Códigos de acesso: 6751, 2845, 3559, 1015.

**"Toyota Celica"** — No decorrer da corrida, carregar em CTRL e C para finalizar o trajecto.



**"Lemmings Data Disk"** — Códigos de acesso aos cenários mais avançados (continuação):

RUDLCILMAQ, UDLC-AHUNAJ, DLCIHU-  
UOAS, LCALTUDPAN,  
B I M T W L L Q A Q,  
CAHRTFLBBL, IHRT-  
FLCCBE, LRTFLCAD-  
BR.

Depois das dicas para o Kings Quest V, damos início a uma nova aventura, "Conquest of Camelot": Muitos cavaleiros perderam-se ou morreram na busca da taça roubada...

O jogo começa no interior do castelo. Uma vez no quarto vestimos a armadura ("get clothes") e apanhamos a bolsa que está pousada na mesa ("get purse"). Saímos deste cenário e entramos no jardim, onde encontramos a rainha, recolhemos a rosa e prosseguimos na direcção da casa do tesouro.

Entregamos a bolsa ao homem ("give purse") e ordenamos que



dinheiro guardado na bolsa ("give money").

Pouco tempo depois acender-se-á uma chama e surgirá uma imagem.

Voltamos à casa do tesouro e repetimos a cena anterior, só que desta vez o dinheiro é entregue ao outro símbolo.

Regressamos à casa do tesouro para encher a bolsa e saímos para a rua.

Encontramos o nosso cavalo e

uma mula já preparados para uma deliciosa e perigosa aventura. Montamos o cavalo ("mount horse") e seguimos para a esquerda, passando pelo portão.

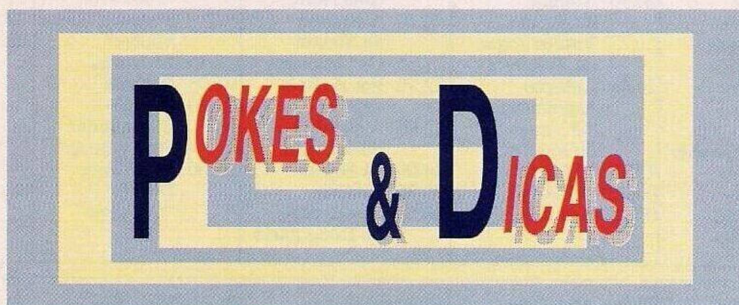
Ao depararmos com um mapa, escolhemos "Glastonbury Tor". À nossa frente encontramos uma estátua protegida por uma pedra. Assim que avançamos, num salto rápido surge um duende a cantar e a pedir dinheiro. Chegamos perto dele e oferecemos algumas moedas.

Seguimos até encontrarmos um caçador, a quem damos uma moeda de ouro, perguntamos pelo paradeiro da taça ("ask for the grail") e este responderá que foi um gorila que a roubou, o qual a protege com pedras falantes. Pedimos a lança ("get spear") e, ao seguirmos para a esquerda, a mula foge com medo.

Continuando nessa direcção deparamos com três javalis (um de cada vez). O computador dá-nos a oportunidade de utilizar a lança do caçador. Com um pouco de perícia é possível matá-los a todos.

Nesta fase é aconselhável gravar o jogo, porque há perigo de vida.

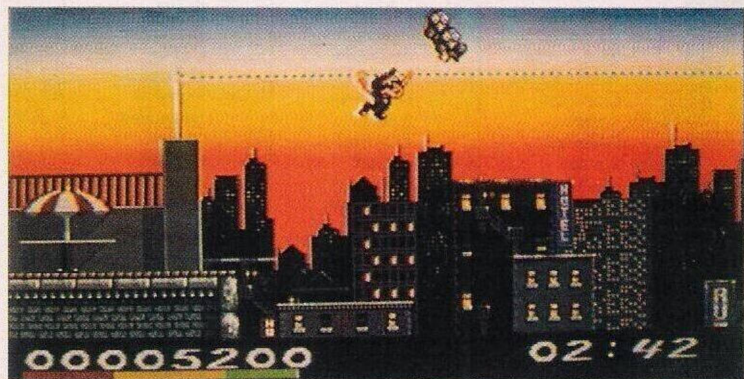
Terminamos aqui, agradecendo aos leitores Carlos Nugas, André Costa, Bruno Carriço e Miguel Salvador da Silva pela sua colaboração nesta secção.




encha a bolsa de dinheiro de ouro, prata e cobre ("gold", "silver", "copper"). Depois de a recuperarmos ("get purse") entramos no quarto de Merlin, o mágico.

À direita abrimos o baú e recolhemos o que está no interior, ("open box", "get lodestone"), saímos e vamos à capela dos Dois Deuses.

Aqui vemos dois símbolos, ajoelhamo-nos junto de um "kneel") e entregamos todo o






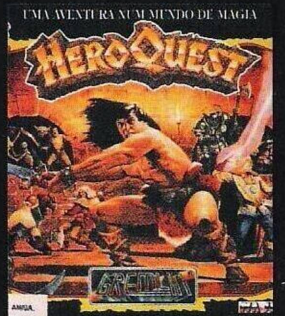
**MAJJA**

EDIÇÃO EXCLUSIVA  
PORTIDATA LDA.  
FAX: 082 41 63 56

Só tu podes derrotar o feiticeiro Morcar!



Torna-te um herói!



UMA AVENTURA NUM MUNDO DE MAGIA

PC 5.995\$  
AMIGA 4.995\$

CS4  
& SPECTRUM  
1.995\$

P.V.P. ACONSELHADO

P.V.P. ACONSELHADO